



# TESIS TUTORIAL

LICENCIATURA EN MUSICOTERAPIA  
UNIVERSIDAD DEL SALVADOR  
DEL SALVADOR

La Música y el juego como sustento para lograr una conexión en el mundo  
intra e ínter subjetivo de los participantes que asisten a una juegoteca

Proyecto Musicoterapéutico realizado en la juegoteca "Tía Jacinta" de fundación  
"Abrir la puerta"

**Autora: María Dolores Michael**

**Tutor: Lic. Gabriela Wagner**

## AGRADECIMIENTOS

El proyecto “Abriendo estilos” fue un trabajo que pudo ser realizado gracias a la compañía y ayuda de varias personas que me han acompañado e inspirado durante todo el proceso creativo.

Primero y principal a la Fundación Abrir la puerta por darme la oportunidad de formar parte del equipo. No solo me han brindado la libertad para poder realizar mi trabajo sin ningún obstáculo alguno, sino también por la confianza que ha depositado en mí al permitir realizar un proyecto tan enriquecedor. Agradecerle a cada integrante en particular de la fundación que ha estado acompañándome, dándome ánimos y consejos para encaminarme dentro del ámbito profesional.

En segundo lugar agradecerle profundamente a nuestra profesora y Licenciada Gabriela Wagner que ha tenido que soportar mis apariciones y desapariciones repentinas durante estos tres años de tutoría. Ha logrado encausarme dentro de mi trabajo musicoterapéutico dentro de la Juegoteca y me ha enseñando lo necesario para realizar mi primera investigación.

Agradecerles a mis padres que sin ellos nada de este trabajo hubiese sido posible ya que ellos me han dado el cuidado y el amor necesario para ser la persona que hoy realmente soy. Me han brindado los mejores valores y me han enseñado lo necesario para poder crecer y encarar la vida de la mejor manera posible.

A nuestro profesor y Licenciado Ricardo Jorge Rodríguez por acompañarme y supervisarme en mis primeros días de trabajo. Gracias a su ayuda pude organizar mis ideas y decidir finalmente que el proyecto que iba a realizar con los chicos de la juegoteca iba a hacer la grabación de un disco.

A todos los docentes de la Universidad del Salvador por aportarme los conocimientos aptos para un mejor desarrollo, no solo como profesional, sino también como persona. Cada materia me ha inspirado y despertado cierto interés que permitió disfrutar con alegría los cuatro años de duración de la carrera. También agradecerles a mis compañeros de la facultad por acompañarme y divertirme en el transcurso de la misma. Este trabajo no tendría sentido sin la presencia de cada uno de los chicos que asistieron a la Juegoteca “Tía Jacinta”. Quería agradecerles por todo el amor y el cariño que me han brindado con sus abrazos y sonrisas en todos los encuentros. Depositaron toda su

confianza en mí para poder sostenerlos y contentarlos durante todos estos meses de trabajo. ¡Gracias por dejarme realizar tan lindo proyecto con ustedes!

Por último, a todas aquellas personas que han sido mis pilares y sostenes durante todos estos meses de trabajo y han logrado brindarme la fuerza para seguir adelante.

*“Todo pasa y todo queda  
pero lo nuestro es pasar,  
pasar Haciendo caminos”*

*Abriendo estilos, abriendo caminos, se hace camino al andar ...*

*Mta. María Dolores Michael*



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## **INDICE**

### **1. INTRODUCCIÓN**

- 1.2 EL PROBLEMA A INVESTIGAR
- 1.3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN
- 1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN
- 1.5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN
- 1.6 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO DEL PROBLEMA
- 1.7 VIABILIDAD
- 1.8 OBJETIVOS MUSICOTERAPÉUTICOS DEL PROYECTO “ABRIENDO ESTILOS”

### **2. MARCO TEÓRICO**

- 2.1 JUEGO
  - 2.1.1 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD Y CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA
  - 2.1.2 LA FUNCION SOCIALIZADORA DE LA JUEGOTECA
  - 2.1.3 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SEGÚN WINNICOTT
  - 2.1.4 JUEGO Y APROPIACIÓN DEL MUNDO
  - 2.1.5 JUEGO Y LOS COMPONENTES AFECTIVOS DE LA SOCIABILIZACIÓN
  - 2.1.6 EL JUEGO COMO COMPONENTE NORMATIVO DE LA SOCIABILIZACIÓN
- 2.2 LA JUEGOTECA: EL JUEGO EN SU ESPACIO PROPIO
- 2.3 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
- 2.4 LOS VALORES
- 2.5 MUSICOTERAPIA
  - 2.5.1 MUSICOTERAPIA PREVENTIVA
  - 2.5.2 LA MUSICA Y LA CULTURA
  - 2.5.3 RESILIENCIA Y POBREZA
  - 2.5.4 LAS CANCIONES
  - 2.5.5 CREATIVIDAD
- 2.6 FUNDACIÓN ABRIR LA PUERTA
  - 2.6.1 JUEGOTECA TÍA JACINTA
  - 2.6.2 ZONA DONDE SE INSTALA LA JUEGOTECA

### **3. PROYECTO RECREATIVO MUSICAL “ABRIENDO ESTILOS”**

#### **3.1 CONSTANTES DEL ENCUADRE**

#### **3.2 EL PROYECTO**

### **4. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES, LOGROS DE LOS OBJETIVOS Y**

#### **ANÁLISIS DE LOS DATOS RECOLECTADOS**

#### **4.1 INDICADORES OBSERVADOS Y ANÁLISIS**

#### **4.2 INDICADORES OBSERVADOS Y ANÁLISIS**

#### **4.3 INDICADORES OBSERVADOS Y ANÁLISIS**

### **5. CONCLUSIÓN**

### **6. ANEXOS**

#### **6.1 FICHA DEL PARTICIPANTE**

#### **6.2 EVALUACIONES Y PLANIFICACIONES**

#### **6.3 MATERIAL AUDIOVISUAL DE CASTINGS Y DIFERENTES ACTIVIDADES**

#### **6.4 ESCRITOS DE LOS CHICOS**

#### **6.5 MATERIAL FOTOGRÁFICO Y AUDIOVISUAL DE LOS CHICOS EN LA ACTIVIDAD PLÁSTICA PARA LA REALIZACIÓN DEL DISCO**

#### **6.6 TAPA DEL DISCO**

#### **6.7 ENCUESTAS**

#### **6.8 LETRAS DE LAS CANCIONES ELEGIDAS PARA EL CD**

#### **6.9 ENTREVISTA A LOS INTEGRANTES DE LA FUNDACIÓN**

#### **6.10 FOTOS Y VIDEOS DE LA GRABACIÓN**

#### **6.11 AUDIOS DEL CD**

#### **6.12 BACKSTAGE GRABACIÓN**



## **1. INTRODUCCIÓN**

Esta tesis fue inspirada y llevada a cabo con el objetivo de incorporar la musicoterapia dentro del ámbito de una juegoteca donde asisten chicos de bajos recursos del barrio de once. La fundación, en la cual se produjo todo el proceso del proyecto musicoterapéutico, se llama “Abrir la puerta” y nace en el 2005 con el objetivo de fomentar el derecho del niño al juego otorgándoles un espacio para el mismo y así poder lograr una mejoría en la calidad de vida de los niños que se encuentran en situaciones críticas tanto sociales como económicas. El propósito de mi incorporación a la fundación fue con el objetivo de realizar un aporte musicoterapéutico para desarrollar, ampliar y enriquecer el quehacer de la misma.

La Juegoteca está ubicada en el barrio de Balvanera, popularmente conocido como Once, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a dos cuadras de Plaza Miserere.

Los chicos que asisten a la misma no cuentan con el espacio suficiente en sus casas para jugar debido a las condiciones en las que viven, por lo tanto la juegoteca atenúa en gran parte estas falencias. Son chicos que no viven en una situación extrema de calle, pero conviven con varios integrantes de la familia en habitaciones dentro de conventillos u hoteles tomados de manera asinada y no cuentan con un ambiente apto para el juego.

La fundación me ofreció la posibilidad de realizar un proyecto musicoterapéutico con los chicos. Todos los años se realiza un proyecto de acuerdo a las temáticas trabajadas en los encuentros con los chicos con el fin de demostrar lo realizado en cada juegoteca. Teniendo en cuenta la importancia del juego para el desarrollo del niño, traté de tomar conciencia y enfocarme a la hora de plantear el proyecto de trabajar con la música y el juego creando diferentes dinámicas recreativas.

En este trabajo me propongo demostrar cómo a través de la creación de canciones pudimos llegar a tener un acceso al conocimiento de las historias de cada uno de los integrantes del grupo para poder brindarles un espacio creativo que facilite la expresión de sentimientos y desarrollar sus posibilidades de simbolización. Partiendo de la identidad cultural grupal se propuso un proceso de autoreconocimiento de la propia subjetividad en un proceso a través del juego creativo musical en un contexto interdisciplinario educativo de contención de los niños en los horarios extra escolares.

Este estudio contempla el proceso de construcción de un encuadre musicoterapéutico funcionando dentro de una juegoteca llamada “Tía Jacinta” en donde los chicos que asistieron a la misma son los que formaron parte de este proyecto que fue llevado a cabo durante todo el año 2010. El proyecto consistió en tres etapas, la primera fue exploratoria de diagnóstico donde se realizaron actividades planificadas con el objetivo de crear juegos musicales para que los chicos puedan tener un primer acercamiento a la música desde una mirada lúdica. Para ello realizamos diversas actividades, abarcando distintas áreas de interés: actividades plásticas, dramáticas, deportivas, de lectura, entre otras. Esta primera parte nos permitió poder conocernos como grupo, que los chicos nos conozcan a nosotras y que se conozcan, a la vez, entre los participantes. Mientras tanto se fue evaluando las características generales del grupo. La segunda etapa se basó en el descubrimiento musical, donde el niño debió explorar mediante diversas actividades, su historia musical y así poder desarrollar su musicalidad. La tercer y última parte del proyecto fue la realización del disco con los chicos en un estudio.

Este proyecto musical fue creado manteniendo siempre los objetivos de la fundación “Abrir la puerta”. Antes de mencionarles a los chicos acerca de la idea de la grabación

lo consulté con todos los miembros de la fundación para ver si estaban de acuerdo de llevarlo a cabo. La propuesta generó mucho entusiasmo dentro de los miembros y pudimos lograrlo gracias a su ayuda y compromiso.

Las canciones siempre nos acompañan, las canciones nos representan, nos cambian, nos moldean, nos expresan como sujetos, nos identifican. Y es en esa identificación donde surge la historia sonora particular de cada uno de nosotros y es allí donde quise ahondar para lograr este trabajo, en la importancia y significado de las canciones para cada uno de los chicos que asistieron a la juegoteca. Las canciones hablan, nos cantan acerca de nuestra historia, nuestro saber, hace cantar a nuestro cuerpo, emociones, inhibiciones, gustos y amistades. Las canciones van a entonar nuestras realidades pasadas, nuestros días actuales y cantarán sobre lo que vendrá. Infinitudes de situaciones y significados podemos escuchar a través de ellas.



## 1.2. EL PROBLEMA A INVESTIGAR

En este caso el musicoterapeuta es un miembro de un grupo de profesionales que tienden a realizar actividades educativas y de cuidado integral. La experiencia objeto de este trabajo me enfrentó con los siguientes desafíos:

- La construcción del encuadre musicoterapéutico y el rol de musicoterapeuta dentro del ámbito de una ludoteca, lo cual requirió un proceso de adecuación de lo aprendido durante la Carrera de Musicoterapia a un ámbito emergente como lo es la de la juegoteca sobre el cual no he podido encontrar antecedentes bibliográficos en castellano.
- Este proyecto de inclusión de la musicoterapia buscó utilizar la experiencia del juego sonoro- musical como mediador de la comunicación para fomentar la cuestión vincular entre los participantes utilizando recursos musicoterapéuticos para



acercarlos a la música. Sistematizar el seguimiento de este proceso es fundamental para poder evaluar sus posibles efectos. Dado que el proyecto fue pensado para un grupo de niños con la idea de reconocer la subjetividad de cada integrante, el seguimiento propuesto tuvo que ser planteado en varios planos para detectar y describir los indicadores que permiten comprender la relación vincular grupal destacando algunas respuestas individuales de los niños.

- La instrumentación de diferentes estrategias para brindar a los chicos las herramientas aptas para el desarrollo y fortalecimiento de su personalidad, para expresarse libremente transformando los emergentes en un proceso creativo musical grupal a partir de una valoración inicial situacional y las modificaciones en la planificación de las actividades desde el marco teórico propuesto es otra de las problemáticas que se aborda en este trabajo.

El problema a investigar es en qué medida las interacciones musicoterapéuticas realizadas por una profesional en el contexto de una jugoteca responden a las necesidades de los niños y qué factores determinan el rol del musicoterapeuta como mediador entre el grupo de niños, la cultura y su subjetividad para el enfrentamiento creativo de situaciones adversas resultantes de sus condiciones económicas.

### 1.3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo insertarse en un equipo interdisciplinario de jugoteca y construir un encuadre musicoterapéutico para niños de tres a trece años edad?
- ¿Cuáles son las estrategias adecuadas para el proceso musicoterapéutico con los niños?
- ¿Cómo se une al juego y a la música para lograr dicho proyecto?
- ¿Cuáles son los indicadores que permitan inferir en la incidencia de la experiencia musical musicoterapéutica grupal en el desarrollo de los niños a nivel grupal que asistieron a la jugoteca?
- ¿Cuáles son las estrategias más adecuadas para la inclusión de los padres u otros familiares en el proyecto de musicoterapia en una jugoteca?

#### 1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Identificar y describir indicadores que permitan objetivar niveles de compromiso a la tarea grupal.
- Determinar y describir formas de análisis de la narrativa de las canciones creadas por los participantes en la juegoteca, que permitan inferir niveles identificación con los contenidos de las canciones.
- Identificar en la narrativa escrita y oral los estados de ánimo de los participantes.
- Seguimiento sistemático de los efectos de las interacciones musicoterapéuticas propuestas en función del fortalecimiento de los niños ante situaciones de desafío como la exposición, la rigurosidad del ensayo, el compromiso y responsabilidad, necesarios para lograr los objetivos consensuados por ellos en el proyecto.
- Mediante la muestra del proyecto, que los padres puedan tener acceso a lo vivido durante los meses de trabajo y puedan ser partícipes de lo que hicieron sus hijos.
- Dejar una huella de la experiencia musical terapéutica en la fundación y así abrir nuevos caminos para la Musicoterapia.

#### 1.5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es un estudio retrospectivo de un grupo pequeño constituido por 20 chicos dentro de los cuales 8 participaron activamente en la producción del disco. El proceso analizado comenzó en agosto y finalizó en diciembre del 2010. La investigación tiene carácter exploratoria y longitudinal. Se utilizaron metodologías cualitativas para lograr los objetivos antes expuestos. La muestra es intencional y se toma en cuenta como requisito el interés en la interacción sonora musical creativa con canciones. Todos los trabajos con los niños fueron de observación participante. La recopilación de datos se realiza en busca de indicadores que permitan inferir en los procesos intrapsíquicos, en sus procesos creativos sonoros musicales y en el enfrentamiento de sus problemas cotidianos.

La recopilación de datos la realiza la musicoterapeuta junto con la coordinadora del equipo María Emilia Silva Nieto, integrante del equipo interdisciplinario responsables a cargo de la juegoteca. Se aplican diversos métodos e instrumentos cualitativos estableciendo diversas unidades de análisis.

Se transcribieron los materiales de los audios de video y grabaciones y fueron analizados buscando indicadores que me permitieron inferir logros a nivel de una integración del discurso sonoro musical en tanto proceso de vincularidad. También permite observar el manejo corporal de los chicos, su exposición y evolución, la capacidad de introspección y por último las expresiones simbólicas utilizando diversos recursos tales como: la plástica, la dramatización, los juegos recreativos, la música.

#### La recolección de datos comprende:

- Fichas de los participantes que asistieron a la juegoteca durante el proceso de Agosto a Diciembre. ( ver anexo N°1)
- Planificaciones de actividades musicales ( ver anexo N°2)
- Evaluaciones de las planificaciones (ver anexo N°2)
- Material audiovisual de los castings y otras actividades (ver anexo N°3)
- Escritos de los temas elaborados por los chicos (ver adjunto N°4)
- Material audiovisual y fotos de las actividades plásticas elaboradas para la presentación del CD "Abriendo estilos". ( ver anexo N°5)
- Material gráfico para ilustrar el libro artístico del disco (ver adjunto N°6)
- Encuestas de opinión a los participantes (ver adjunto N°7)
- Entrevistas a los miembros del equipo interdisciplinario acerca del efecto del proyecto (ver adjunto N°8)

## 1.6 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO DEL PROBLEMA

Considero que la realización de este proyecto musicoterapéutico dentro de una juegoteca servirá como ejemplo, para un aporte novedoso a la comunidad musicoterapéutica, donde se verá como se liga la música y el juego generando un espacio contenedor para la libre expresión de los chicos. Las experiencias realizadas, junto a los resultados servirá para que la musicoterapia pueda ser incluida dentro del

ámbito lúdico de las juegotecas y pueda generar nuevos interrogantes de nuestro accionar.

El trabajo fue realizado en una juegoteca con una población de clase baja, donde los chicos que asisten a la misma viven en condiciones precarias y el trabajo realizado es una clara muestra de cómo la musicoterapia puede influir en la infancia y desarrollo de los chicos ligados al propósito de la fundación “Abrir la puerta” que es desarrollar y fomentar el juego en todos los niños y adolescentes.

El producto final es un disco, pero para llegar al mismo los chicos tuvieron que pasar por varias etapas de descubrimientos personales y musicales. Todos hemos grabado en nuestra experiencia como profesionales algún disco con nuestros pacientes, pero este proyecto muestra un camino diferente, un camino lúdico y musical donde se realizaron varias actividades con diferentes propósitos para que los chicos puedan desarrollarse y expresarse a través de la música.

Es por eso que a través de esta experiencia, se podrá generar nuevos cuestionamientos acerca del quehacer musicoterapéutico y sentar precedentes para una mayor inclusión de los musicoterapeutas dentro del ámbito de las juegotecas.

## 1.7 VIABILIDAD

Considero que la realización de este proyecto fue posible: primero, gracias a la libertad y confianza que ha depositado en mí la fundación “Abrir la puerta” y segundo, por la confianza de los padres ante nuestro accionar y el permiso que nos han brindado para poder ahondar en sus vidas. Por último, pero no menos importante, por las ganas y el entusiasmo de los chicos de querer trabajar cinco meses seguidos en un proyecto que ellos mismos fueron descubriendo el porqué en el accionar mismo.

## 1.8 OBJETIVOS MUSICOTERAPÉUTICOS DEL PROYECTO “ABRIENDO ESTILOS”

Estos objetivos fueron pensados e inspirados con el pensamiento de que el juego es parte de la naturaleza humana, y como parte misma es necesario para la vida y cuando uno tiene un espacio y tiempo significativo donde pueda vivenciarse posibilita el desarrollo del ser humano libre y completo. Es por eso que nosotros brindamos este espacio llamado “Juegoteca” implementando por primera vez la musicoterapia a la misma.

Objetivos musicoterapéuticos ligados a una juegoteca:

- El juego, como eje esencial del desarrollo infantil, se despliegue con toda su potencialidad.
- Mas allá de las actividades lúdicas explícitas, poder trabajar desde el juego los valores humanos como la solidaridad, el compañerismo, el respeto por el otro, la tolerancia, la escucha, las conductas resilientes como la autoestima, el humor, el desafío, la pasión, los vínculos afectivos, el despliegue total de las inteligencias múltiples, entre otras.
- Que los chicos tengan la capacidad y necesidad de jugar libremente en búsqueda de aprendizajes, de su capacidad creadora que le permitirá ir creciendo y adaptarse con éxito a la complejidad de la realidad que hoy vivimos.
- Dentro de las actividades, que el niño pueda explorar e investigar para conocer el mundo que lo rodea. Y que en esta búsqueda el niño construya su identidad subjetivamente.
- Acompañar a cada niño en su etapa, comprender su historia, su entorno. Entenderlo e interferir más allá de las actividades recreativas, para que la intervención sea mucho más allá del propio accionar lúdico.
- Crear un clima lúdico, un ámbito de alegría para la libre expresión de los chicos.
- Que las experiencias sonoro musicales sirvan como otro medio posible para fomentar y vivenciar la creatividad, la sensibilidad, la introspección, sus capacidades musicales, vivencias, entre otras y así mediante la música poder fomentar los objetivos de la fundación.
- Crear vínculos de amistad entre los chicos ya que comparten vivencias, intereses y necesidades.
- Utilizar la música como herramienta social, educativa, creativa e integradora.
- Introducir al niño/a en un mundo musical creativo y transformador.

- Ejercitar la creatividad a través del recurso sonoro.
- Descubrir el cuerpo, la voz y los instrumentos.
- Trabajar y reforzar aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales del niño/a.



USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

## **2. MARCO TEÓRICO**

Es muy importante transcribir el pensamiento expresado por disintos autores, a la hora de conceptualizar lo que realmente es el juego.

Johan Huizinga (holanda)

“ El juego es una accion o una actividad voluntaria, realizada en ciertos limites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en si, acompañada de una sensación de tension y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.”

Roger Caillois (Francia)

“La funcion propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades del adulto... El juego, aun bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo (...). Es una de sus características el no crear ninguna riqueza, ninguna obra. Por esto se diferencia del trabajo o del arte. Al final de la partida todo puede y debe quedar igual que como estaba, sin que haya surgido nada nuevo...”

Florencio Escardó ( Argentina)

“El juego comienza por ser, en el bebe, una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psiquicas y centra la epoca del pensamiento magixo y de la simbolizacion, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones...”

Maria Regine Öfele en el libro “Miradas Lúdicas” destaca que “Jugando, los niños jóvenes y adultos se muestran tal cual son, su subjetividad , y reflejan también la realidad social y cultural en la que están inmersos, en algunos juegos con mas claridad que en otros. A través del juego se llega a la escencia de lo humano, de lo propio de cada uno. Los juegos individuales suponen una puerta abierta para conocer la forma de ser de una persona (...). Es importante siempre ubicar el juego dentro de su contexto sociocultural y momento histórico, teniendo en cuenta la significación



particular que adopta por dicha circunstancia. Observando el juego, no sólo podremos comprender aspectos individuales de niños o de adultos, sino también modos de funcionamiento y de vínculos grupales, además de características de una comunidad determinada, sus valores y tipos de estructura social que se reflejarán directa o indirectamente en el tipo de juegos y en el modo de jugar (...).”<sup>1</sup>

Uno de los objetivos principales es poder demostrar cómo a través de la creación de canciones podemos llegar a tener un acceso al conocimiento de las historias de cada uno de los chicos y así poder brindarles un espacio creativo para que ellos puedan indagar y expresar lo que sienten y desarrollar su identidad a través de las palabras y cómo todo lo expresado y trabajado se puede convertir en canción.

“El jugar tiene, por lo tanto, un carácter eminentemente simbólico, lo que implica que cada juego deberá ser explicado en función de su contexto social y cultural. A través de este carácter simbólico (...) se manifiesta la capacidad y posibilidad casi infinita que tiene el juego para desarrollar aspectos personales, sociales, culturales y otros. En ese campo de posibilidades ilimitadas se desarrolla el juego y el jugar, imprimiéndole cada jugador su sello personal, incluso en el caso del juego grupal, donde, de alguna manera, todos se deben suscribir a una misma regla.”<sup>2</sup> “El niño se siente libre para probar actitudes, personajes, modos de enfrentar situaciones, formas de hablar, posturas, y desarrolla su fantasía y creatividad modificando y combinando los mas diversos aspectos. En el juego todo esta permitido, por lo cual sea lo que fuere y se haga lo que se hiciere, será válido. En este campo de combinatorias, ensayos y nuevas creaciones, el niño va descubriendo nuevas posibilidades para actuar e interactuar, características de sí mismo y de los demás, sus propios límites y los de los demás, conoce el medio y las posibilidades para interactuar con el mismo. De allí que, cuanto mayores y más amplias posibilidades de juego tengan los niños, más posibilidades de aprendizaje tendrán.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Pag 45 Maria Regina Öfele, “Miradas lúdicas”, editorial dunken año 2004

<sup>2</sup> Pag 45 Maria Regina Öfele, “Miradas lúdicas”

<sup>3</sup> Pag 68 Maria Regina Öfele, “Miradas lúdicas”



## 2.1 JUEGO

### 2.1.1 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD Y CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA

Pensadores de diferentes disciplinas intentaron clarificar la esencia del juego. Cada uno creó su propia definición. Algunos comparten notas comunes y otros se contraponen, puesto que el juego es un fenómeno universal, pero al mismo tiempo particular a cada sujeto y contextos sociales. En la búsqueda de una definición sobre el juego, Johan Huizinga<sup>4</sup> dice que “el juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

Sutton-Smith (1997) piensa que existe una diversidad de actividades que son consideradas juegos, desde las más privadas hasta los eventos públicos como los deportes, fiestas y otros. Para Silva (1999), el juego como comportamiento no tiene rasgos específicos y resulta muy difícil establecer el carácter lúdico de una actividad, situación o de un objeto.

El juego es una actividad divertida, que genera placer y deseos de repetirla. Este tipo de actividad implica que la persona se involucre con todo su ser, aunque consista en un juego simple, o requiera mínimas habilidades o concentración: un juego donde no está puesto todo del sujeto, aunque de manera inconsciente, no es juego, sino pseudo-juego. Lo que define si determinada actividad es un juego es la actitud lúdica del jugador o los jugadores. Tratar de enmarcar dentro de un único concepto acciones concretas tan diversas como suelen estar contempladas en la noción de juego es un sinsentido: por eso no define la acción que se trate de un juego o no, sino la actitud que la persona desarrolla respecto a esa acción determinada. Lo que para alguien puede ser el juego más ameno, para otra persona puede ni siquiera ser llamado “juego”. Pero una persona que despliega actitud lúdica en cualquier actividad, está jugando.

De todo lo dicho previamente, puede deducirse que consideramos jugador/a a la persona sin la cual no sería posible un juego o actividad lúdica. Ambos, jugador y juego, están mutuamente implicados. El jugador es quien da forma y sentido a una situación de juego. Puede hacerlo solo o con otras personas, pero necesariamente debe involucrarse

---

<sup>4</sup> Huizinga, Johan.-Homo Ludens Ed. Alianza/Emece.- Bs. As.1968

en la situación. Algunos autores afirman que los espectadores de una situación lúdica pueden formar parte del juego. En general, no es así, desde la perspectiva de la Fundación. Si el rol de espectador se requiere para que el juego se lleve a cabo, entonces se considera a esta persona como jugador también.

Se considera que un juguete es cualquier elemento concreto facilitador del momento o actividad de juego. Es de alguna forma manipulable por el jugador. Algunos juguetes también se definen como juegos, por ejemplo, la pelota.

### 2.1.2 LA FUNCION SOCIALIZADORA DE LA JUEGOTECA

Partiremos del concepto de Socialización de Berger y Luckman. Según estos autores la socialización es un proceso que le permite a un individuo la internalización de la realidad. Los autores señalan que “la internalización, en este sentido general, constituye la base, primero, para la comprensión de los propios semejantes y, segundo, para la aprehensión del mundo en cuanto realidad significativa y social”<sup>5</sup>

Aquí estos autores distinguen entre una socialización primaria que el individuo atraviesa en la niñez y a través de la cual se interiorizan normas, costumbres, valores, es decir todo aquello que preexistía antes de su llegada al mundo y que le permite ser miembro de su sociedad.

Es importante destacar que para estos autores la socialización implica una importante carga emotiva para que la internalización del mundo que rodea al individuo sea efectiva. Por tal motivo, la identificación con otros significantes facilita la apropiación de ese mundo y la aceptación de los roles u actitudes de los otros o de sí mismo. En este sentido los primeros encargados de proveer una identidad a un individuo son los padres a través de un elemento muy importante que es lenguaje.

La socialización secundaria, es un proceso posterior por el cual el individuo que ya ha atravesado una primera socialización, se inserta en sectores del mundo objetivo de su sociedad. En la socialización secundaria el individuo internaliza la realidad de los submundos institucionales. “Es la adquisición del conocimiento específico de roles”<sup>6</sup>

Cada submundo o institución tiene determinadas normas. Los "submundos" internalizados en la socialización secundaria son generalmente realidades parciales que

---

<sup>5</sup> Berger y Luckman, 165

<sup>6</sup> Berger y Luckman, 175

contrastan con el "mundo de base" adquirido en la socialización primaria. Sin embargo, también ellos constituyen realidades más o menos coherentes, caracterizadas por componentes normativos y afectivos a la vez que cognitivos ”<sup>7</sup>

Se podría decir que la juegoteca es parte de lo que estos autores llaman Socialización Secundaria en la cual a través de ciertos juegos y actividades los niños internalizan un determinado submundo, determinadas normas y códigos propios de la institución, y desarrollan determinadas capacidades.

Tomaremos algunos aspectos fundamentales que estos autores utilizan para explicar los procesos de socialización, entendida esta como una forma de apropiación del mundo que supone componentes normativos, afectivos y cognitivos para relacionarlos con el juego y las actividades que se desarrollan en la juegoteca.

### 2.1.3 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SEGÚN WINNICOTT

*“Jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, el jugar tiene siempre una implicancia corporal, implica una acción sobre el mundo y modifica a su vez el mundo interno”*

Cuando hablamos de juego nos referimos a todos sus aspectos ya sean, el placer, el gesto, el cuerpo en movimiento, la creación, donde el niño pone en juego su realidad interna y externa, en relación al ambiente y a los otros.

Lo más importante de este fenómeno del juego, es que solo en el juego es donde el niño puede explotar al máximo su potencial de creatividad.

Es en el juego donde el paciente puede crear y usar su personalidad tal cual es en su esencia. El juego es un proceso que lleva a la convertirse en persona.

El juego es un espacio intermedio entre el adentro y el afuera.

Un lugar postulado para la existencia del juego es el espacio potencial entre el bebe y la madre.

Para asignar un lugar al juego, el autor propuso la existencia de un espacio potencial entre el bebe y la madre, que varia en gran medida según las experiencias vitales de aquel en relación con esta figura materna y su enfrentamiento con el mundo interior y la

---

<sup>7</sup> Berger y Luckman, 175

realidad exterior. El espacio potencial depende de la experiencia que conduce el confiar, este espacio es importante ya que se experimenta el vivir creador.

El juego corresponde a la salud, facilita el crecimiento, conduce a relaciones de grupo.

El juego no es una realidad psíquica interna, se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior. El niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa en su vida interna, personal.

El proceso de desarrollo que se produce va desde los fenómenos transicionales al juego, del juego al juego compartido, y del juego compartido a las experiencias culturales.

Para que el sujeto pueda usar un objeto es necesario que desarrolle una capacidad que le va a permitir su utilización. Esto forma parte del pasaje al principio de realidad.

Es posible observar una secuencia que implica el uso del objeto y es la siguiente, primero el sujeto se relaciona con el objeto y cuando el objeto está a punto de ser descubierto por el sujeto, el sujeto destruye el objeto. El objeto sobrevive a la destrucción y es así como el sujeto puede utilizar el objeto.

Solo en el juego, tanto el niño como el adulto pueden crear y usar su personalidad, y el sujeto descubre su persona solo cuando se muestra creador.

#### 2.1.4 JUEGO Y APROPIACIÓN DEL MUNDO

Berger y Luckman enfatizan en que la socialización permite al individuo apropiarse del mundo, en este sentido es necesario subrayar que para muchos autores que han desarrollado teorías sobre el juego, el juego es un elemento esencial en la vida de las personas, está presente desde el nacimiento. Distintos momentos de juego cumplen determinadas funciones que es preciso destacar. En principio, como ejercicio de exploración del mundo, María Regina Öfele<sup>8</sup> cree que el momento exploratorio puede ser parte del juego. Coincidimos al pensar que objetos, situaciones, personas, lugares, la realidad misma pueden ser explorados en el quehacer lúdico. Volver a jugar un juego ya conocido pero con personas diferentes o en circunstancias contextuales diferentes, puede posibilitar nuevamente la exploración de ese juego. En el juego exploratorio, el bebé comienza a formar sus primeras impresiones acerca del mundo. Esta es una primera función del juego. En la infancia, jugar permite entender mejor la realidad. Por

---

<sup>8</sup>Öfele, María Regina, Miradas Lúdicas, capítulo III.-Ed Dunken- Buenos Aires, 2004